

Disney Interactive Studios,
500 S. Buena Vista St., Burbank, CA 91521, USA.

PRINTED IN GERMANY

NINTENDO DS™

NTR-A2LP-NOE

ANNO 1701

Touchstone

SPIELANLEITUNG

Art. Nr.: NA2LPNOE1M 0609/NK

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.



Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS™-Systemen.



DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL
DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.



DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL
DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.

WICHTIG: Bitte lesen Sie die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor Sie das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwenden. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lesen Sie die Spielanleitung sorgfältig durch, damit Sie viel Freude an Ihrem neuen Spiel haben. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Heben Sie diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit Ihrem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.

LICENSED BY



Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

So stellen Sie eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS-System her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System .... Eines pro Spieler

ANNO 1701-Karte .... Eines pro Spieler

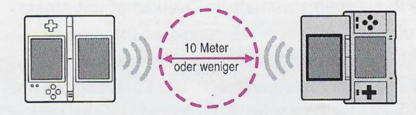
Erforderliche Schritte

1. Vergewissern Sie sich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecken Sie die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalten Sie alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der Manuelle Modus aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm.** Sollte der Auto-Modus aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und Sie können mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühren Sie die *ANNO 1701*-Schaltfläche.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf Seite 20.

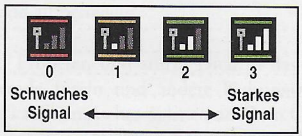
Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

Beachten Sie bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das [Symbol]-Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lesen Sie bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die Ihrem Nintendo DS-System beiliegen.



Das [Symbol]-Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.



Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.

Für ein einwandfreies Ergebnis, beachten Sie bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halten Sie einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissern Sie sich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeiden Sie die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suchen Sie eventuell einen anderen Ort oder schalten Sie die störenden Geräte aus.

Bei dieser Software stehen Ihnen sechs Sprachen zur Auswahl: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Niederländisch. Die in der Software verwendete Sprache hängt nicht davon ab, welche Sprache Sie im System eingestellt haben, sondern vielmehr davon, welche Sprache Sie beim ersten Start der Software einstellen. Bitte beachten Sie, dass der Titel auf dem DS-Menübildschirm in der Sprache angezeigt wird, die Sie im System eingestellt haben, unabhängig davon, welche Sprache im Spiel eingestellt wurde.

1. Was ist ANNO 1701?

ANNO 1701 spielt in der Welt des 17. und 18. Jahrhunderts. Es gilt, die Neue Welt zu entdecken, zu erschließen und zu besiedeln.

Werde zum Entdecker und Eroberer, und stürze Dich in das Abenteuer Deines Lebens. Stich in See, erforsche fremde Inseln und andere Kulturen, und beweise dabei Dein strategisches Können, Dein kaufmännisches Talent und Dein Geschick als Städtebauer.

Die gesamte ANNO-Inselwelt kann mit dem Touchpen erkundet, besiedelt und kontrolliert werden. Während das Spiel im Touchscreen seinen Lauf nimmt, erscheinen im oberen Bildschirm immer wertvolle und spielrelevante Informationen.

Neben einer umfassenden Kampagne voller Zwischensequenzen und einem spannenden Endlosspielmodus, in dem Du die Inselwelt frei erkunden und besiedeln kannst, bietet Dir dieses Spiel die Möglichkeit, über die drahtlose DS-Datenübertragung mit bis zu drei Mitspielern eine Inselwelt zu erforschen und zu besiedeln, oder die Computergegner zu einer Partie einzuladen.

Erschaffe eine neue, einflussreiche Kolonie!

Dein Hauptaugenmerk sollte dabei auf dem Aufbau einer eigenen florierenden und expandierenden Wirtschaft liegen. Achte auf die Wünsche und Bedürfnisse Deiner Bevölkerung, erkunde und besiedle neue Inseln und errichte Produktionsstätten verschiedenster Güter, um deine Stadt wachsen und gedeihen zu lassen und um die größten und schönsten Städte zu bauen.

Scheue Dich nicht vor militärischen Auseinandersetzungen, wenn Dir das Spiel keine andere Wahl lässt…

Hinweis: Mehr zu ANNO 1701 unter www.annods.com.

2. Bedienung

Vergewissere Dich, dass Dein Nintendo DS Lite™-System ausgeschaltet ist. Stecke dann die ANNO 1701-Karte in den Kartenschlitz und drücke vorsichtig, bis sie eingerastet ist. Das Logo sollte dabei nach unten weisen.

Bevor Du nun mit dem Spiel beginnen kannst, solltest Du Dich zunächst mit der Steuerung vertraut machen.

R-Knopf
Power Button
A-Knopf
B-Knopf
X-Knopf
Y-Knopf
Touchscreen
L-Knopf
+ Steuerkreuz
START
SELECT

Nintendo DS Lite

Der Touchscreen

Dein Nintendo DS Lite verfügt über zwei Bildschirme, den oberen und den unteren Bildschirm, wobei der untere Bildschirm auch gleichzeitig der Touchscreen ist.

ANNO 1701 kann komplett mithilfe des Touchscreens und des Touchpens bedient werden. Vier Basistechniken der Touchscreen-Bedienung solltest Du dafür kennenlernen:

Berühren	– bedeutet, den unteren Bildschirm mit dem Touchpen einmalig an einer Stelle zu berühren.
Doppeltipp	– bedeutet, den unteren Bildschirm mit dem Touchpen zweimal schnell hintereinander zu berühren.
Führen	– bedeutet, den Touchpen über den unteren Bildschirm zu führen, während man immer in leichtem Kontakt mit dem Touchscreen bleibt.
Ziehen	– bedeutet, etwas mit dem Touchpen zu berühren und dann durch Ziehen des Touchpens über den unteren Bildschirm zu bewegen.

Zusätzlich zur Steuerung per Touchpen und Touchscreen können den Knöpfen A, B, X, Y und der R-Taste über das Optionsmenü spezielle Funktionen zugewiesen werden. Jede zugewiesene Funktion ist auf das Steuerkreuz gespiegelt, d.h. die Funktionen der A, B, X und Y-Knöpfe befinden sich dann wie folgt auf dem Steuerkreuz: links steht für Y, rechts steht für A, hoch steht für X und runter steht für B. Die Funktion der R-Taste wird automatisch auf die L-Taste gespiegelt.

ANNO 1701 wurde speziell so entwickelt, dass es komplett mit dem Touchpen bedient werden kann.



Außerdem können den verschiedenen Knöpfen über das Optionsmenü Funktionen zugewiesen werden. Mehr dazu später.

Starten

Nachdem Du Deinen Nintendo DS Lite eingeschaltet hast, erscheint eine Warnung zum Thema Gesundheit und Sicherheit. Berühre kurz den Bildschirm und dann im nächsten Bildschirm den Titel des Spiels. Falls Du den Auto-Modus aktiviert hast, wird ANNO 1701 automatisch starten. Vergewissere Dich, dass Dein Touchpen unbeschädigt ist.

Als Nächstes erscheint die Sprachwahl auf dem Bildschirm. Wähle hier die Sprache, in der Du ANNO 1701 spielen möchtest.

3. Schnellstart

Gratulation und willkommen im Hauptmenü von ANNO 1701! Von hier aus kannst Du zum einen den Spielmodus (Kampagne, Endlosspiel, Mehrspieler) wählen und zum anderen das Optionsmenü erreichen.

- Die *Kampagne* bietet sich als erstes Spiel an, denn hier kannst Du Dich mit der Bedienung und dem Spielprinzip vertraut machen.
- Im *Endlosspiel* lassen sich die Konditionen, unter denen Du in die Welt von ANNO 1701 starten möchtest, komplett frei wählen – von der Inselgröße bis zur Anzahl der Computergegner.

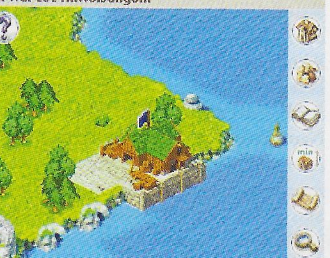
- Der *Mehrspielermodus* erlaubt es Dir, Dich unter individuellen Konditionen und über die drahtlose DS-Datenübertragung mit bis zu drei Mitspielern zu messen.
- Im *Optionsmenü* kannst Du die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte einstellen, die Knöpfe mit speziellen Funktionen belegen, Deinen Spielernamen eingeben und festlegen, mit welcher Hand Du den Touchpen bedienst. Außerdem hast Du die Möglichkeit, Dir hier die Mitwirkenden anzeigen zu lassen.

Wenn Du einen Spielmodus gewählt hast, erscheint der entsprechende nächste Bildschirm. Bevor wir nun ins Detail gehen, werfen wir einen ersten Blick auf den Bildschirm, der in allen drei Spielmodi gleich ist.



Der Spielbildschirm

Der Spielbildschirm ist in zwei Teile geteilt: Den oberen und den unteren Bildschirm, wobei der untere Bildschirm auch gleichzeitig der so genannte „Touchscreen" ist. Der obere Bildschirm fungiert als Informationsbildschirm und sieht in allen drei Spielmodi gleich aus.



Der obere Bildschirm
Entlang des oberen Bildschirmrandes siehst Du die Statusanzeige, die Dir einen permanenten Überblick über Deine aktuelle Bilanz, Deine Baumaterialien und die Größe Deiner Siedlung ermöglicht.

Links unten im oberen Bildschirm findest Du ein Portrait des Beraters, er steht dir während des Spiels stets mit Rat und Tat zur Seite. Unter diesem Portrait wird ein Textfeld mit seinen Botschaften angezeigt.

Der Bereich rechts des Beraterportraits enthält Informationen, die sich jeweils auf Deine aktuelle Auswahl beziehen:

Falls Du gerade nichts ausgewählt hast, erscheinen dort Dein Name und die aktuelle Anzahl Deiner Bewohner, Deine Steuereinnahmen, die laufenden Kosten für öffentliche Gebäude, Militärgebäude sowie produzierende und weiterverarbeitende Betriebe (ausgenommen hiervon sind die Kosten für Kontor und Marktplätze), Deine Ausgaben und Deine aktuelle Bilanz.

Wenn Du mit dem Touchpen einen freien Bereich auf einer Insel berührst, werden eine Analyse der dortigen Fruchtbarkeiten sowie der Name ihres derzeitigen Besitzers angezeigt.



Die Fruchtbarkeitsanzeige gibt Auskunft darüber, ob auf der jeweiligen Insel Getreide, Zucker, Teeblätter, Baumwolle, Gewürze oder Kakao gedeihen und ob diese Insel über Erz- oder Edelsteinvorkommen verfügt. Der Anzeigebalken rechts neben jeder Ressource zeigt an, wie gut diese auf der Insel wächst. Diese Analyse kann Dir dabei helfen, die optimale Insel für Deine Siedlung zu finden.

Hinweis: Einen Steinbruch kannst Du zwar an jeden Berg bauen, Eisenerz- und Edelsteinvorkommen finden sich jedoch nur auf bestimmten Inseln.

Wenn Du ein Gebäude oder ein Schiff mit dem Touchpen berührst, erscheint darüber die passende Information.

Der Touchscreen

Wie bereits erwähnt, lässt sich das gesamte Spiel über den Touchscreen steuern. Er versorgt Dich außerdem mit einer breiten Fülle an Informationen. Die wichtigste Informationsquelle ist hierbei die ANNOpedia, auf die Du jederzeit vom Pausemenü aus zugreifen kannst. Drücke START, um dieses Menü aufzurufen. In der ANNOpedia hast Du die Möglichkeit, über einen Index oder die beschriebenen Kategorien zum Thema Deiner Wahl zu gelangen. Berühre die Pfeile in der unteren rechten Ecke des Touchscreens mit dem Touchpen, um weiterzublättern.

Informationen und Hinweise zur aktuellen Situation kannst Du jederzeit durch das Berühren des Fragezeichens am oberen linken Bildschirmrand des Touchscreens einholen. Dieses Symbol ist in jedem Bildschirm und Menü des Spiels zugänglich und bietet Dir detaillierte Tipps zum aktuell ausgewählten Menü oder Objekt.

Befindest Du Dich in keinem Menü und hast kein Objekt ausgewählt, dann erscheint nach Berühren des Fragezeichens eine Beschreibung des Hauptspielmenüs.

Der Touchscreen bietet außerdem eine breite Fülle an Feedback, denn hier kannst Du auf einen Blick sehen, wie es Deiner Siedlung geht. Was auch immer im Spiel passiert, wirst Du auf dem Touchscreen beobachten können.

Ein Großteil des Touchscreens wird vom Spielbildschirm eingenommen. Rechts siehst Du dort das Hauptspielmenü, welches wiederum andere Menüs und Funktionen des Spiels enthält: das Baumenü, das Finanzmenü, Dein Aufgabenbuch, den Infomodus, die Weltkarte und die Zoomfunktion. Über diese Menüs erreichst Du alles, was Du zum Spielen von ANNO 1701 benötigst – von den Gebäuden bis zu den Tributzahlungen.

4. Spielmodi

ANNO 1701 bietet drei verschiedene Spielmodi:

Eine umfangreiche *Kampagne* inklusive Einführungsspiel (siehe Kapitel 4.1), einen vielseitig einstellbaren *Endlosspielmodus,* in dem Du Dich ganz ohne zeitliche Begrenzung mit Computer gesteuerte Mitspieler messen kannst und einen *Mehrspielermodus* für insgesamt bis zu vier Spieler, die über die drahtlose DS-Datenübertragung des Nintendo DS Lite und mit unterschiedlichen vordefinierbaren Siegbedingungen gegeneinander antreten können.

4.1 Kampagne

Die Geschichte, die hinter der Kampagne von ANNO 1701 steht, ist in fünf „Kapitel" eingeteilt, wobei die ersten beiden Kapitel dem Spieler zugleich die Möglichkeiten und die Steuerung von ANNO 1701 näherbringen. Mit jedem der insgesamt fünf Kapitel, die ihrerseits wieder aus diversen „Missionen" bestehen, wird die Herausforderung, die es zu meistern gilt, größer.

Gerade das erste Kapitel des Kampagnenmodus von ANNO 1701 ist für all jene gedacht, die ANNO 1701 das erste Mal spielen.

Im Kampagnenmodus kannst Du – angeleitet von einem kompetenten Berater – Deine Kolonien und Deine Siedlungen von Anfang an nach und nach aufbauen. Im Verlauf des Spiels werden Dir immer wieder neue und spannende Charaktere begegnen, die jeder für sich eine kleine oder gar eine größere Herausforderung in Bezug auf die Interaktion mit ihnen darstellen. Je weiter Du im Spiel kommst, desto größer werden die Herausforderungen, und die kontinuierlich auftretenden Abenteuer, die es zu bestehen und zu meistern gilt, werden nie abreißen. Dich erwarten einige Überraschungen.

Die Kampagne bietet Dir einen einfachen und zugleich spannenden Einstieg in die Welt und das Spielprinzip von ANNO 1701. Außerdem stellt ANNO 1701 ein spannendes und komplett neues Spielerlebnis dar, und Du kannst – nicht zuletzt durch die stetig ansteigende Schwierigkeitsstufe – beweisen, welch ein Eroberer, Städtebauer oder Stratege Du bist. Besonders wichtig für Dich sind die Computergegner, denn sie helfen Dir bei der Erschaffung Deiner ganz eigenen individuellen ANNO-Inselwelt und sie führen Dich durch die gesamte Geschichte eines Spiels.

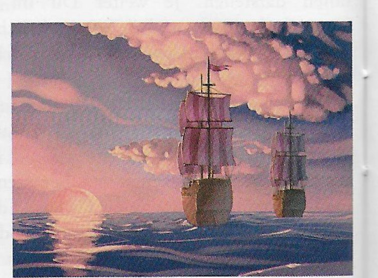
Sobald Du alle Missionsziele eines Kapitels erreicht hast, wird dieses Kapitel beendet. Hast Du ein Kapitel erfolgreich abgeschlossen, kannst Du es im Kampagnenmodus jederzeit wieder direkt aufrufen und Dein Glück noch einmal versuchen.

Um das Spiel im Kampagnenmodus zu starten, stehen Dir folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

- *Neues Spiel starten:* Das Spiel startet von Beginn an, und der Berater führt Dich Schritt für Schritt zum Ziel.
- *Kapitel auswählen:* Wenn Du bereits eines oder mehrere der fünf Kapitel erfolgreich gespielt hast, erhältst Du hier die Möglichkeit, direkt in eines der abgeschlossenen oder in das darauffolgende Kapitel einzusteigen.
- *Spiel laden:* Solltest Du die Kampagne bereits in Angriff genommen und Deinen Spielstand gespeichert haben, kannst Du ihn mithilfe dieser Option wieder laden und an der Stelle weiterspielen, an der Du zuvor aufgehört hast.

4.1.1 Vorgeschichte

Es war einmal … Ein alternder König träumte von der Entdeckung der Neuen Welt und schickte eine Flotte unter der Führung seiner besten beiden Männer aus, um die andere Seite des Ozeans zu erkunden. Ein Teil seiner Schiffe kehrte nie mehr zurück, denn einer der beiden Kapitäne erwies sich als Verräter am Königreich.



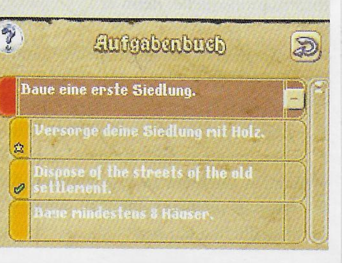
Der König wurde älter, und eines Tages übergab er die Krone an seine Tochter. Sie versprach ihm dabei feierlich, die Erkundung der Neuen Welt fortzuführen. Doch auch die mächtige Königin Elisa, eine ausgesprochen reizbare Person, verfolgt eigene Ziele in der Neuen Welt, und so hat sie sich mit ihrem Gefolge bereits dort angesiedelt. Ihre Macht über die neuen Kolonien wächst kontinuierlich …

4.1.2 Aufgabenbuch

Das Aufgabenbuch erreichst Du während der Kampagne jederzeit, indem Du das Buchsymbol rechts neben dem Hauptbildschirm einmal mit dem Touchpen berührst. Es bietet Dir einen Überblick über die zu bewältigenden Aufgaben des Kapitels, das Du gerade spielst.

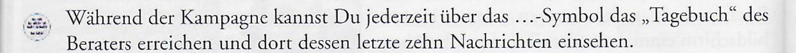


Grundsätzlich handelt es sich beim Aufgabenbuch um eine Liste aller Aufgaben, die Du innerhalb des aktuellen Kapitels bewältigen musst. Berührst Du eine der Aufgaben auf dem unteren Bildschirm mit dem Touchpen, kannst Du im oberen Bildschirm Details zu Deiner Aufgabe nachlesen.



Mithilfe des Plus- bzw. Minuszeichens rechts neben dem Missionsthema kannst Du eine Mission auf- und wieder zuklappen. So siehst Du immer, welche Teilmissionen einer Mission Du noch nicht erfüllt hast. Alle bereits abgeschlossenen Missionen sind grün markiert, ihre jeweiligen Teilmissionen sind dann zugeklappt. Noch nicht erfüllte Missionen sind rot, noch nicht erfüllte Teilmissionen orangefarben markiert und noch aufgeklappt. Erfüllte Teilmissionen sind mit einem grünen Haken gekennzeichnet. Ein Stern markiert eine neu hinzugekommene Mission oder Teilmission.

4.1.3 Nachrichten des Beraters



Während der Kampagne kannst Du jederzeit über das …-Symbol das „Tagebuch“ des Beraters erreichen und dort dessen letzte zehn Nachrichten einsehen.

Da Du in bestimmten Spielsituationen wichtige Hinweise oder Nachrichten des Beraters erhältst, ist es oftmals hilfreich, diese noch einmal anzusehen, um praktische Tipps für Deine aktuelle Mission zu erhalten. Der Berater ist immerhin eine wichtige Informationsquelle, denn er

- informiert Dich über die Missionen,
- richtet Dein Augenmerk auf bestimmte Ereignisse, die Deine Aufmerksamkeit erfordern,
- berichtet Dir von eventuellen Missständen in Deiner Siedlung und Beschwerden oder Klagen Deiner Bevölkerung,
- warnt Dich vor bevorstehenden Angriffen und
- gibt ab und zu hilfreiche Tipps, wie Du eine Aufgabe noch besser handhaben kannst.



Allein der Gesichtsausdruck des Beraters, während er seine Hinweise und Tipps gibt, sagt schon viel über die aktuelle Situation aus. Lass Dich überraschen!

4.2 Endlosspiel

Im Endlosspiel gilt es, unentdecktes Land zu erforschen, erfolgreich zu besiedeln und schließlich Dein Einflussgebiet zu vergrößern.



Wenn Du mit dem Touchpen *Endlosspiel > Neues Spiel starten* berührst, erscheint zunächst ein Menü auf dem Bildschirm, in dem Du sämtliche Voreinstellungen für das Spiel treffen kannst.

4.2.1 Eigenes Profil und Computergegner auswählen

Durch das einmalige Berühren des linken Portraitfensters mit dem Touchpen kann Du sowohl Deine Spielerfarbe als auch Dein favorisiertes Spielerportrait auswählen. Berühre das grüne Häkchen rechts unten mit dem Touchpen, um Deine Eingabe zu bestätigen, oder das rote „X“ rechts oben, um die zuvor getroffene Auswahl wieder zu verwerfen.

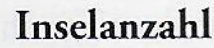
Berührst Du eines der drei weiteren – zunächst leeren – Portraitfenster mit dem Touchpen, dann kannst Du nacheinander bis zu drei Computergegner auswählen, gegen die Du Dein Spiel bestreiten möchtest.

Hast Du eines der Portraits einmalig im Auswahlmenü mit dem Touchpen berührt, erhältst Du Informationen darüber, wie der jeweilige Computergegner als Opponent einzuordnen ist (leicht, mittel oder schwer), wie schnell er baut, wie gern er handelt und wie stark er seine militärischen Streitkräfte einsetzt. Auch hier bestätigst Du Deine Eingabe durch Antippen des grünen Häkchens rechts unten mit dem Touchpen, Du verwirfst die zuvor getroffene Auswahl oder entfernst den Gegner durch Antippen des roten „X“ rechts oben.

Durch Berühren eines der beiden „Ändern“-Buttons mit dem Touchpen kannst Du folgende Voreinstellungen vornehmen:



4.2.2 Karteneinstellungen



Inselanzahl
Hier kannst Du festlegen, wie viele Inseln Du in der ANNO-Inselwelt haben möchtest. Wähle zwischen **niedrig**, **mittel** und **hoch**.

Inselgröße
Hier wählst Du aus, welche Größe die Inseln in der ANNO-Inselwelt haben sollen. Wähle zwischen **kleinen**, **mittleren** und **großen** Inseln.

Inselentfernung
Hier entscheidest Du, wie weit die einzelnen Inseln voneinander entfernt sein sollen. Wähle zwischen **klein**, **mittel** und **groß**.

Fruchtbarkeiten
Hier bestimmst Du, wie viele Fruchtbarkeiten auf den Inseln vorhanden sein sollen. Wähle zwischen **niedrig**, **mittel** und **hoch**.

Unentdeckter Bereich
Hier legst Du fest, wie viel Prozent der ANNO-Inselwelt verdeckt – also noch unentdeckt – sein sollen, wenn Du Dein Spiel beginnst. Wähle zwischen **100**, **50** und **0** Prozent.

4.2.3 Spieleinstellungen

Entwicklungsstufe
Wähle hier aus, mit welchen Gebäuden welcher Zivilisationsstufe Du starten möchtest, um schon von Beginn an alle Gebäude bis zur gewählten Stufe bauen zu können. Sollen es die der **Pioniere**, der **Siedler**, der **Bürger**, der **Kaufleute** oder der **Aristokraten** sein?

Waren bei Spielbeginn
Hier kannst Du entscheiden, ob Du mit wenigen, mittel oder vielen Waren ins Spiel starten möchtest.

Startkapital
Lege hier fest, mit wie viel Gold Du ins Spiel starten möchtest. Du hast die freie und in 1000er-Schritten ansteigende Wahl zwischen **5.000** und **25.000** Goldstücken.

Piratenangriffe
Hier bestimmst Du, wie oft Dich die Piraten im Spielverlauf angreifen sollen bzw. dürfen. Entscheide Dich zwischen **keine**, **selten**, **mittel** und **häufig**.

Katastrophenhäufigkeit
Hier kannst Du auswählen, wie oft Naturkatastrophen die Inselwelt heimsuchen sollen bzw. können. Entscheide Dich zwischen **keine**, **niedrig**, **mittel** und **häufig**.

Schwierigkeitsstufe
An dieser Stelle stehen Dir drei verschiedene Voreinstellungen für die generelle Schwierigkeitsstufe Deines persönlichen Endlosspiels zur Verfügung.
Diese Voreinstellung wirkt sich vor allem auf die Höhe Deiner Steuereinnahmen und die Stärke der Computergegner aus. Je größer die Schwierigkeit, desto weniger Geld verdienst Du durch Steuereinnahmen und desto stärker sind Deine Gegner.

Hinweis: Das Endlosspiel ist – wie der Name schon sagt – natürlich “endlos”. Trotzdem endet dieser Spielmodus dann, wenn Du entweder trotz eines einmaligen Kredits bankrott bist, oder wenn Dich ein anderer Spieler aus der Inselwelt vertrieben hat.

4.3 Mehrspielermodus

Der Mehrspielermodus von ANNO 1701 bietet bis zu vier Spielern die Möglichkeit, gegeneinander im Netzwerk anzutreten. Hierfür stehen zehn verschiedene Charaktere und sechs verschiedene Spielerfarben zur Auswahl, aus denen sich jeder Spieler seine Favoriten auswählen kann.

Die Spieler starten im Mehrspielermodus mit einem Schiff voller Gold und Baumaterialien in der Mitte der Weltkarte. Je nach voreingestelltem Spielziel gilt es dann, eine Siedlung aufzubauen oder gegen die anderen Spieler zu kämpfen.

4.3.1 Spiel erstellen/einem Spiel beitreten

Mehrspielermodus als Spielleiter starten:
ANNO 1701 starten -> Mehrspieler - > Neues Spiel starten - > Warten bis alle Spieler da sind (diese werden im Menü mit einem Bild des Charakters erscheinen) - > Start.

Mehrspielermodus als Mitspieler starten:
ANNO 1701 starten -> Mehrspieler - > Spiel beitreten - > Warten bis der Name des Spielleiters im Menü erscheint - > den Namen des Spielleiters auswählen -> auf „Beitreten“ klicken -> Warten bis das Spiel vom Spielleiter gestartet wird.

Der Spielleiter hat zunächst die Möglichkeit, die gleichen Voreinstellungen wie bei einem Endlosspiel vorzunehmen. Statt der Computergegner treten hier aber menschliche Mitspieler bei, die ihr Spielerportrait und ihre Spielerfarbe selbst wählen können.



Der Spielleiter hat die folgenden Zusatzmöglichkeiten:

- In den *Kartenvoreinstellungen* (vgl. Endlosspiel: Anzahl der Inseln, Inselgröße, Entfernung der Inseln voneinander, Fruchtbarkeit, unentdeckter Bereich) können vordefinierte Inselwelten für unterschiedliche Spielerzahlen ausgewählt werden.
- Einstellen einer *Siegbedingung* für die Mehrspielerpartie (siehe auch 4.3.2).

4.3.2 Siegbedingungen einstellen

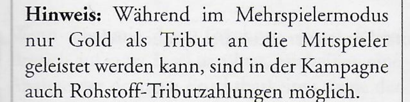
Du kannst zwischen einer der folgenden Siegbedingungen wählen:

- **Gold regiert!** – Der Spielleiter wählt einen Betrag aus, bei dem das Spiel als gewonnen gilt. Wer zuerst diese festgelegte Summe in seinen Besitz gebracht hat, gewinnt das Spiel.
- **Schnelles Wachstum!** – Wer zuerst eine festgelegte Einwohnerzahl besitzt, gewinnt das Spiel.
- **Inseln erobern!** – Wem es zuerst gelingt, eine bestimmte, zuvor festgelegte Anzahl von Inseln zu erobern, gewinnt das Spiel. Es gilt, dem Mitspieler so viele Inseln wie möglich abzunehmen.

- **Die Zeit ist knapp!** – Wer es innerhalb einer zuvor festgelegten Zeitspanne schafft, die höchste Punktzahl zu erreichen, gewinnt das Spiel.
- **Punkte mit Missionen!** – Wer eine zuvor festgelegte Punktzahl zuerst erreicht, gewinnt das Spiel. Diese Punkte werden durch das Erfüllen von Missionen erspielt.

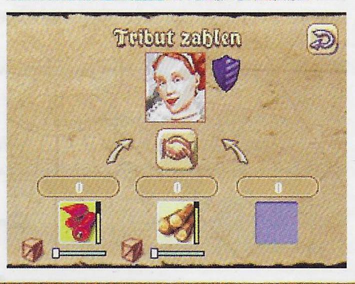
4.3.3 Tribut zahlen

Falls Du Tribut an einen Mitspieler leisten möchtest, kannst Du im speziellen Tributmenü – erreichbar über das Finanzmenü – zunächst den gewünschten Mitspieler auswählen, der den Tribut erhalten soll, dann die Art des Tributes und die Höhe desselben wählen und den Tribut durch Berühren des Symbols mit den zwei sich schüttelnden Händen mit dem Touchpen an den Mitspieler schicken.


Hinweis: Während im Mehrspielermodus nur Gold als Tribut an die Mitspieler geleistet werden kann, sind in der Kampagne auch Rohstoff-Tributzahlungen möglich.

Tribut Menü





5. Gameplay

5.1 Entdecken

Das Entdecken spielt in ANNO eine wichtige Rolle. Immer wieder musst Du während des Spiels Neues entdecken – etwa zu Beginn von hoher See aus eine geeignete Insel zum Aufbau einer Zivilisation oder später eine neue Insel, auf der eine dringend benötigte Ressource gedeiht.

Zu Spielbeginn benötigst Du lediglich das Entdeckerschiff. Allerdings kann es ohne eine Karte der Inselwelt eine Weile dauern, bis Du eine passende Insel entdeckst. Also beginnen wir am Anfang:

Um die ANNO 1701-Inselwelt zu entdecken, musst Du mit dem Touchpen lediglich das Schiff und dann dessen „Entdecken"-Symbol berühren. Alternativ kannst Du das „Weltkarten"-Symbol im rechten Menü mit dem Touchpen antippen. Die Weltkarte erscheint dann gemeinsam mit einer Liste all Deiner Schiffe und drei weiteren Symbolen unten rechts.

Wenn Du ein Entdeckerschiff anwählst, wirst Du immer diese drei Symbole sehen:

- Einen Anker für „Schiff stoppen",
- einen Ausguck (Krähennest) für „Entdecken" und
- ein Kontor für „Schiff in Kontor verwandeln".

Wähle das Entdecken-Symbol und berühre dann den Punkt auf der Weltkarte, den Du per Schiff entdecken möchtest.

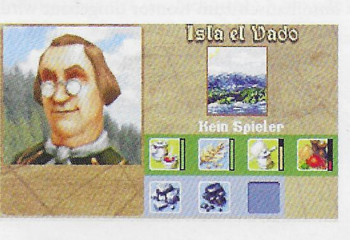
Tipp: Indem Du Deinen Touchpen von einem gewählten Erkundungspunkt über den Touchscreen führst, kannst Du den von Deinem Schiff zu entdeckenden Bereich erweitern.

Alternativ kannst Du das Weltkarten-Symbol berühren und dann – wiederum durch berühren – den Namen des Schiffs aus der Schiffsliste auswählen, bevor Du das Entdecken-Symbol berührst und das Schiff so losschickst. Unentdeckte Bereiche der Karte liegen unter einer Art Nebel verborgen.

Sobald Dein Schiff dann eine neue Insel entdeckt, wirst Du diese sofort erscheinen sehen, wenn Du Dich in der Weltkartenansicht befindest. Andernfalls wird Dich der Berater umgehend über die Entdeckung informieren, wenn Du Dich in der Spielansicht befindest. Falls Dich der Berater über die Entdeckung einer neuen Insel informiert, kannst Du mit Hilfe des Springen-Symbols (oranger Pfeil) direkt zur Inselansicht springen.

Um Dein Schiff über kurze Distanzen zu bewegen, etwa wenn es bereits in der Nähe einer Insel ist, kannst Du es zunächst anwählen, dann das „Bewegen-Symbol (roter Pfeil) mit dem Touchpen und anschließend einen Zielpunkt berühren.

Wenn Du mit dem Touchpen einen freien Bereich auf einer Insel berührst, erscheinen eine Analyse der dortigen Fruchtbarkeiten sowie der Name ihres derzeitigen Besitzers.



Die Fruchtbarkeitsanzeige gibt Auskunft darüber, ob auf der jeweiligen Insel Getreide, Zucker, Teeblätter, Baumwolle, Gewürze oder Kakao gedeihen und ob diese Insel über Erz- oder Edelsteinvorkommen verfügt. Der Anzeigebalken rechts neben jeder Ressource zeigt an, wie gut diese auf der Insel wächst. Diese Analyse kann Dir dabei helfen, die optimale Insel für Deine Siedlung zu finden.
Einen Steinbruch kannst Du zwar an jeden Berg bauen, Eisenerz- und Edelsteinvorkommen finden sich jedoch nur auf bestimmten Inseln.

Hinweis: Es kann immer nur ein Spieler auf einer Insel siedeln! Falls eine Insel bereits besiedelt ist, kannst Du dort kein Kontor errichten.

Sobald Du eine Insel entdeckt hast, kannst Du durch das Berühren des Kontor-Symbols im Schiffmenü der Weltkarte und durch das anschließende Berühren der zu besiedelnden Insel direkt zu der Ansicht dieser Insel springen. Die Bereiche der Insel, wo der Bau eines Kontors möglich ist, sind dann jeweils durch ein Kontor-Symbol über einer blinkenden Kontor-Silhouette gekennzeichnet. Sobald Du eines dieser Symbole mit dem Touchpen berührst, segelt Dein Entdeckerschiff umgehend an diesen Ort, wo es automatisch zum Kontor umgebaut wird.

Gratulation! Mit dem Bau des Kontors hast Du den Grundstein für Deine Siedlung gelegt.

Hinweis: Durch den Bau des Kontors wird das Entdeckerschiff automatisch demontiert und als Baumaterial verwendet. Dies bedeutet, dass Du immer dann ein Entdeckerschiff verlierst, wenn Du ein Kontor baust.

5.2 Siedeln

Der Aufbau einer florierenden Siedlung und die Weiterentwicklung Deiner Bevölkerung vom Pionierstatus zur wohlhabenden Aristokratenstufe ist eine große und spannende Herausforderung. Aber auch die längste Reise beginnt mit dem ersten Schritt, und das gilt auch für unsere:

Der erste und wichtigste Schritt für die Gründung Deiner Siedlung besteht im Bau eines Kontors. Hier kannst Du Waren lagern, ein- und verkaufen sowie mit deinen Mitspielern Handel treiben. Der Einflussbereich des Kontors zeigt außerdem den Bereich an, in dem Du aktuell mit dem Bauen beginnen kannst.

Jedes Gebäude in ANNO 1701 verfügt über einen bestimmten Einflussradius, dieser stellt den Wirkungsbereich des jeweiligen Gebäudes dar. So legen beispielsweise die Einflussradien von Kontor und Marktplätzen den gesamten Siedlungsbereich Deiner Insel fest. Nur in diesem Bereich kannst Du Gebäude errichten. Der individuelle Einflussbereich eines Gebäudes wird markiert, sobald das Gebäude ausgewählt wurde. Gebäude, die Teil einer Produktionskette sind, sollten immer im Einflussradius der dazugehörigen Gebäude errichtet werden, so benötigt beispielsweise ein Steinmetz einen Steinbruch in seiner direkten Nähe, um arbeiten zu können.




Zusätzlich zum Häuserbau und dem Abreißen gibt es acht verschiedene **Baukategorien**, die **Materialgebäude**, **Nahrungsgebäude**, **Produktionsgebäude**, **öffentliche Gebäude**, **Schutzgebäude** sowie **Militär-** und **Prunkgebäude** umfassen.

 Materialgebäude sind Gebäude, die Baumaterial produzieren.

 Nahrungsgebäude sind Gebäude, die zur Nahrungsmittelproduktion genutzt werden.

 Produktionsgebäude dienen der Produktion von Bedarfsgütern.

 Öffentliche Gebäude sind zum Beispiel Schule, Marktplatz, Kirche, usw.

 Schutzgebäude schützen die Siedlung vor Feuer, Krankheit oder Kriminalität.

 Militärgebäude dienen der Produktion und dem Verbessern von Schiffen und Truppen.

 Prunkgebäude sind Gebäude, die die Zufriedenheit der Bevölkerung steigern.

 Straßen werden benötigt, um Gebäude anzubinden und dem Marktkarren die Möglichkeit zu geben, die produzierten Güter von den verschiedenen Produktionsstätten einzusammeln und diese zwecks Lagerung zum Kontor oder zu einem der Markthäuser zu transportieren. Außerdem spielen Straßen eine wichtige Rolle für Wache, Feuerwache und Medikus, denn diese können nur die Häuser schützen, die über eine Straßenanbindung verfügen.

Jede Gebäudekategorie zeichnet sich durch eine individuelle Farbe der Gebäudedächer aus; so kannst Du auf einen Blick erkennen, welche Gebäude wo stehen, und verlierst nie den Überblick über den aktuellen Zustand Deiner Siedlung. Beispielsweise haben öffentliche Gebäude wie etwa die Schule blaue und Militärgebäude grüne Dächer.



Hinweis: Weitere Informationen zu den einzelnen Gebäuden bietet Dir die ANNOpedia, die Du jederzeit über das Pausemenü durch Drücken der START-Taste erreichen kannst.

Wenn Du mit der Besiedlung einer Insel beginnst, sind die Ansprüche Deiner Einwohner noch relativ gering, sie verlangen lediglich nach Holz als Baumaterial und ein paar Nahrungsmitteln. Um diese Bedürfnisse zu befriedigen, solltest Du so schnell wie möglich eine Holzfäller- und eine Fischerhütte errichten. Diese benötigen eine Straßenanbindung an das Kontor. Anschließend kannst Du einige Wohnhäuser für Deine Pioniere bauen. Währenddessen steht Dir der Berater jederzeit mit hilfreichen Tipps, was es als Nächstes zu tun gilt, zur Seite.

Deine Hauptaufgabe liegt in der Erfüllung aller Bedürfnisse und Wünsche Deiner Bevölkerung, denn nur so bleiben Deine Einwohner zufrieden und steigen vielleicht bald in die nächste Zivilisationsstufe auf. Nebenbei profitierst Du auch noch davon, Deine Einwohner glücklich zu machen, denn: Glückliche Einwohner zahlen gern höhere Steuern! Und da die Steuern Deine Haupteinnahmequelle sind, lohnt es sich durchaus, auf die Wünsche Deiner Bevölkerung einzugehen.

Es gibt insgesamt fünf Zivilisationsstufen:



- Pioniere
- Siedler
- Bürger
- Kaufleute
- Aristokraten



Jede dieser Stufen beinhaltet jeweils neue Bedürfnisse und demzufolge neue Gebäude. Wenn alle Bedürfnisse einer Zivilisationsstufe erfüllt und alle Einwohner glücklich und zufrieden sind, steigen die Einwohner automatisch in die nächsthöhere Zivilisationsstufe auf. Je höher die Zivilisationsstufe, desto schwieriger wird es, alle Bedürfnisse zu befriedigen. Weitere Informationen über die Bedürfnisse der einzelnen Zivilisationsstufen findest Du in der ANNOpedia.

5.3 Feedback

Um ANNO 1701 erfolgreich spielen zu können, benötigst Du einen konstanten Informationsfluss. Damit Du über alles auf dem Laufenden bleibst, was in der Inselwelt vor sich geht, versorgt Dich das Spiel ständig und auf die verschiedensten Arten mit Informationen.

Deine erste und wichtigste Informationsquelle ist der Berater, der Deine jeweiligen Aktionen als gut oder schlecht bewertet und der Dir auch durch seinen der Situation und dem Inhalt seiner Aussage angepassten Gesichtsausdruck wichtiges Feedback bietet.

Deine zweite Informationsquelle ist die Statusleiste am oberen Rand des Topscreens. Sie versorgt Dich mit aktuellen Informationen über Deine Bilanz, die verfügbaren Baumaterialien und die Bevölkerungszahl.

Die dritte Informationsquelle ist der sogenannte Infomodus, der aus Symbolen besteht, die über den Gebäuden oder Bergen schweben und Dich mit relevanten Informationen versorgen. Das wichtigste Symbol, das Dir hierbei begegnen kann, ist das rote Ausrufezeichen.



Es erscheint immer dann, wenn ein bestimmtes Gebäude aufgrund von Problemen nach Deiner Aufmerksamkeit verlangt – etwa, wenn einem Produktionsgebäude die Straßenanbindung fehlt. In einem solchen Fall erhält das Gebäudemenü ein zusätzliches Fragezeichensymbol, über dem ein Hilfefenster geöffnet wird, das Dich über das Problem und mögliche Lösungswege aufklärt.



Es gibt zwei Einstellungen für die Informationen, die im Infomodus angeboten werden: Die „Minimal"-Einstellung versorgt Dich mit den Basisinformationen, die „Maximal"-Einstellung hingegen mit allen Details, wie beispielsweise der Anzahl an Truppen, die in einem Militärgebäude stationiert sind. Über die ANNOpedia erfährst Du noch mehr zu den einzelnen Symbolen des Infomodus und deren Bedeutung.



Eine vierte und sehr wichtige Informationsquelle für aktuelle Informationen ist das Hilfefenster Deiner Einwohner. Wenn Du eines der Wohnhäuser mit dem Touchpen berührst, wird das entsprechende Wohnhausmenü angezeigt. Dort siehst Du immer zwei Symbole: Das „Gebäude duplizieren"- und das „Gebäude abreißen"-Symbol. Ein drittes Symbol, das Fragezeichen, erscheint nur dann, wenn die Bewohner einen Wunsch oder ein Problem haben. Durch Antippen dieses Symbols wird das Hilfefenster aufgerufen und Du erhältst detaillierte Informationen über die Dinge, auf die Dich die Bewohner des angewählten Hauses hinweisen möchten.







Die Menschenmenge vor dem Kontor lässt Dich auf einen Blick erkennen, wie zufrieden die Bewohner Deiner Siedlung mit Dir sind. Wenn sie jubeln, hast Du wirklich gute Arbeit geleistet.

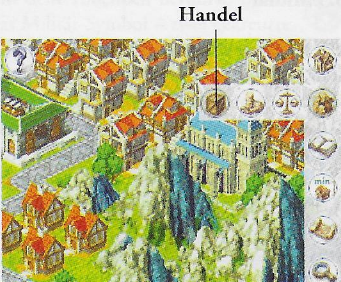
5.4 Handeln

Der Handel bietet eine effektive Möglichkeit, mehr Geld einzunehmen oder an Produkte heranzukommen, die Du nicht selbst herstellen kannst. Außerdem kann der Handel als politisches Druckmittel dienen. Handeln, also kaufen und verkaufen, kannst Du die Waren über den Handelsmarkt. Untereinander können die Spieler keinen Handel treiben, sie können jedoch Gold über das Tributmenü abgeben.

Unabhängig davon, wie viele Inseln Du besiedelt hast oder wie viele Kontore Du Dein Eigen nennst, sind Dir alle verfügbaren Waren über ein einziges zentrales Warenlager zugänglich. Dies bedeutet, dass Du Dir keine Gedanken über den Transport der Waren von einem Ort zum anderen machen musst. Wenn Du verschiedene Waren auf verschiedenen Inseln produzierst, kannst Du trotzdem automatisch mit allen Waren auf all deinen Inseln handeln.

Der Handel selbst funktioniert in allen drei Spielmodi gleich: Deine gesamten Waren befinden sich in einem zentralen Warenlager. Wähle hierfür zunächst durch Antippen das Finanzmenü aus und führe den Touchpen dann zum Handelssymbol, das wie eine Holzkiste aussieht. Daraufhin erscheint Dein Warenlagermenü, dort siehst Du alle Waren, die Du aktuell kaufen und verkaufen kannst. Die Anzeige ist beschränkt auf die Waren, die Du bereits besitzt, und diejenigen, die Deine Bevölkerung zusätzlich verlangt. Die vertikale Anzeige rechts neben jeder Ware zeigt Dir den aktuellen Lagerbestand an.

Wenn Du dann die Ware, die Du kaufen oder verkaufen möchtest, mit dem Touchpen berührst, erscheint der Handelsbildschirm. Dort siehst Du die gewählte Ware, welche von einem „Kaufen“ (gelber Pfeil)- und einem „Verkaufen“ (blauer Pfeil)-Symbol flankiert ist. Unter jedem Pfeil befindet sich eine Anzeige, über die Du die Menge einstellen kannst, die eingekauft oder verkauft werden soll, und darunter wiederum siehst Du die zum Kauf oder Verkauf eingestellt Menge und den Preis, den Du dafür bezahlst oder einnimmst.





Die Preise selbst verändern sich in ANNO 1701 dynamisch und sind von Angebot und Nachfrage abhängig. Das bedeutet, dass der Preis für eine Ware zwangsläufig sinken wird, wenn große Mengen dieser Ware auf dem Markt sind. Und je rarer eine Ware oder je höher der Bedarf an dieser Ware ist, desto teurer wird sie. Der Preis sinkt erst dann wieder, wenn ein Spieler ausreichende Mengen dieser Ware verkauft, um den Bedarf zu decken, und den Lagerbestand des zentralen Warenlagers somit auffüllt.

Wenn Du also beispielsweise eine heiß begehrte Ware zunächst vom Markt zurückhältst, kannst Du Deine Gegenspieler in erhebliche und nicht zuletzt für Dich finanziell sehr einträgliche Schwierigkeiten bringen, sobald Du dann die Ware auf den Markt bringst.

5.5 Militär

5.5.1 Wie der Militärmodus funktioniert

Der Militärmodus folgt einem simplen Prinzip: Indem Du eine Kaserne baust, kannst Du Truppen ausbilden. Hierfür legst Du dann den Bedarf an Truppen für das jeweilige Militärgebäude fest, etwa für das Kontor, das Markthaus oder die Kaserne selbst. Die Militärgebäude erkennst Du an ihren grünen Dächern. Die Truppen werden dann in der Kaserne ausgebildet und zu dem Militärgebäude geschickt, das sie angefordert hat.

In folgenden Gebäuden kannst Du Truppen fordern:

- Kaserne
- Kontor
- Markthaus
- Werft
- Vorposten
- Brückenkopf
- Akademie

Außerdem kannst Du Truppen, die ausgebildet wurden, in ein Kriegsschiff verladen, etwa um einen Gegner anzugreifen. Doch dazu kommen wir später …

5.5.2 Truppen fordern und stationieren



Zum Ausbilden von Truppen benötigst Du eine Kaserne.

Indem Du das entsprechende Militärgebäude mit dem Touchpen berührst, öffnet sich das Gebäudemenü. Hier findest Du dann das Militär-Symbol – zwei gekreuzte Schwerter. Berühre dieses Symbol und Du gelangst in das Militärmenü. Bewege hier den „Truppen fordern“-Schieberegler so, dass die Anzahl der von Dir für dieses Gebäude gewünschten Truppen angezeigt wird. Sobald Du dies getan hast, werden die entsprechenden Truppen automatisch in der Kaserne ausgebildet und zu dem Gebäude geschickt, von dem aus Du sie angefordert hast. Rechts des Reglers findest Du das „Dringend“-Symbol, durch Antippen dieses Symbols wird Deine Truppenanforderung als so dringend gekennzeichnet, dass Truppen von anderen Gebäuden abgezogen und umgehend zu diesem Gebäude geschickt werden. Unter dem „Truppen fordern“-Regler befindet sich der „Bewegen/Angreifen“-Regler. Diesen kannst Du nutzen, um Truppen zu anderen Militärgebäuden zu schicken oder um den Truppen einen Angriffsbefehl zu erteilen, etwa wenn ein Gebäude von einem Gegner besetzt gehalten wird oder Du ein gegnerisches Gebäude einnehmen möchtest.



Ebenso wie Militärgebäude können auch Kriegsschiffe auf die gleiche Art und Weise Truppen fordern. Ein Kriegsschiff muss lediglich in der Nähe eines Kontors ankern, damit die angeforderten Truppen von dort aus an Bord gehen können.

5.5.3 Kriegsschiffe

Es gibt zwei Arten von Schiffen:
Entdecker- und Kriegsschiffe. Der Sinn und Zweck der Entdeckerschiffe wurde bereits beschrieben (vgl. Kapitel 5.1). Kriegsschiffe lassen sich genauso navigieren wie Entdeckerschiffe, werden aber zum Angreifen von Gegnern genutzt. Jedes Kriegsschiff kann zu Beginn bis zu 30 Truppen transportieren. Es lässt sich insgesamt zweimal aufwerten, wobei sich jedes Mal die Anzahl an Truppen, die es transportieren kann, erhöht. Wenn Du eine gegnerische Insel mit einem Kriegsschiff angreifst, wird das Kriegsschiff automatisch zu einem Brückenkopf, von dem aus Deine Truppen den Gegner attackieren können.

5.5.4 Die eigene Insel verteidigen

Rein technisch gesehen ist die Verteidigung Deiner eigenen Insel gegen gegnerische Angriffe relativ leicht: Wie bereits zuvor erwähnt, kannst Du in allen Militärgebäuden Truppen stationieren. Falls ein Gegner dann einen Angriff auf dieses Gebäude startet, werden die Truppen das Gebäude nach Kräften verteidigen. Wenn Du das Gefühl hast, dass in einem Gebäude für den Fall eines Angriffs zu wenig Truppen stationiert sind, um das Gebäude zu verteidigen, kannst Du den „Bewegen"-Befehl (vgl. Kapitel 5.5.2) verwenden, um zusätzliche Truppen zu diesem Gebäude zu schicken und Deine Truppen im Kampf zu stärken.

Tipp: Denke immer daran, dass insbesondere die Kaserne gut verteidigt werden muss, da sie als einziges Gebäude über die Möglichkeit verfügt, Truppen auszubilden.

5.5.5 Eine gegnerische Insel angreifen

Der Angriff auf eine gegnerische Insel sollte immer gut geplant sein. Rein technisch gesehen funktioniert er folgendermaßen: Wenn Du mit einem oder mehreren Kriegsschiffen zu einer gegnerischen Insel segelst und dort einen Brückenkopf errichtest, kannst Du versuchen, die gegnerischen Militärgebäude dort nacheinander einzunehmen. Jedes Gebäude, das Du auf einer gegnerischen Insel eroberst, vergrößert deinen Einflussbereich. Dass die Gebäude selbst einen Teil der Arbeit übernehmen ist besonders dann hilfreich, wenn Du eine gegnerische Kaserne einnimmst, denn diese Gebäude müssen ständig verteidigt werden, um einem Angriff vorzubeugen oder um einen Angriff gezielt zu verhindern (vgl. Kapitel 5.5.4). Des Weiteren solltest Du Vorposten innerhalb des Einflussradius deines Brückenkopfes errichten, in denen Du Deine Truppen stationieren kannst. So hast Du die Möglichkeit, eine große und mächtige Armee aufzubauen, um eine Invasion zu starten und deinen Einflussbereich zu vergrößern. Sobald Du alle Militärgebäude auf einer gegnerischen Insel eingenommen hast, gehört die Insel Dir.

Ob Du nun eine gegnerische Insel angreifst oder Deine eigene Insel verteidigst, so bleibt eines immer gleich: Wann immer Du mit deinem Touchpen ein gegnerisches Gebäude antippst, wird dessen Einflussradius angezeigt. So siehst Du, welche der gegnerischen Gebäude, die übrigens immer von einer dicken roten Linie umrandet sind, Du gerade angreifen kannst.

6. Häufig gestellte Fragen

F: Wie kann ich Einheiten produzieren?
A: Damit Kasernen Einheiten produzieren, musst Du in einem entsprechenden Gebäude Truppen fordern. Die Kaserne baut dann selbstständig die geforderte Anzahl an Einheiten und schickt diese automatisch in das entsprechende Gebäude.

F: Meine Farmen/Plantagen produzieren nur wenig oder gar nichts. Die Felder der Farm bleiben kahl.
A: Bevor Du eine Farm oder Plantage baust, solltest Du Dich vergewissern, dass die entsprechenden Pflanzen auch auf dieser Insel wachsen können. Berühre hierfür die Insel und schau Dir im oberen Bildschirm die Fruchtbarkeit der Insel an. Der farbige Balken zeigt Dir, wie gut die jeweiligen Pflanzen auf der Insel wachsen. Getreide, Zuckerrohr, Teeblätter, Gewürze, Baumwolle und Kakao können nur auf bestimmten Inseln angebaut werden.

F: Die Feuerwache löscht meine brennenden Häuser nicht, obwohl sie direkt danebensteht.
A: Damit die Feuerwache ein Haus löschen kann, muss das Haus im Einflussradius der Feuerwache stehen und durch eine Straße mit ihr verbunden sein. Beim Medikus und bei der Wache verhält es sich ebenso.

F: Wie erobere ich eine gegnerische Insel?
A: Dies gelingt Dir, indem Du einen Brückenkopf auf der Insel baust und – falls nötig – Truppen ausbildest, um Kontore und Markthäuser in deinen Besitz zu bringen. Dann gehört die Insel Dir.

F: Was ist ein Brückenkopf und wofür ist er gut?
A: Ein Brückenkopf ist ein Angriffsgebäude, das Du mithilfe eines Militärschiffs auf einer gegnerischen Insel errichten kannst, um von dort aus Deine Angriffe auf andere Gebäude zu starten. Um deinen Einflussbereich auf gegnerischen Inseln zu vergrößern, kannst Du Vorposten errichten.

F: Kann man im Mehrspielermodus auch gegen Computergegner spielen?
A: Nein, gegen Computergegner kann man nur im Endlosspiel antreten.

F: Was hat es mit den Zivilisationsstufen auf sich?
A: Es gibt insgesamt fünf Zivilisationsstufen, und jede dieser Stufe zeichnet sich durch neue Bedürfnisse der Einwohner und ihrem Wunsch nach Waren und öffentlichen Gebäuden aus. Je höher die Zivilisationsstufe, desto anspruchsvoller wird Deine Bevölkerung.

F: Kann ich auch die Tasten des Nintendo DS Lite nutzen oder kann ich das Spiel nur mit dem Touchpen steuern?
A: Im Optionsmenü unter „Schnelltasten" kannst Du die einzelnen Tasten individuell mit verschiedenen Funktionen belegen.

F: Wie kann ich mein Spielerportrait ändern?
A: Das Portrait kann nur im Endlosspiel und im Mehrspielermodus verändert werden. Das Portrait und die Spielerfarbe wählst Du aus, indem Du Dein aktuelles Portrait (das erste von links) mit dem Touchpen berührst. (siehe Kap. 4.2.1)

F: Wie kann ich im Endlosspielmodus Computergegner einstellen?
A: Deine Computergegner wählst Du, indem Du die schwarzen Portraitfenster mit weißen Fragezeichen (rechts neben dem Spielerportrait) mit dem Touchpen berührst. (siehe Kap. 4.2.1)

F: Fragen während des Spiels?
A: Das Fragezeichen im unteren Bildschirm hilft Dir jederzeit, wenn Du Fragen zum Menü oder Probleme mit der aktuellen Auswahl hast. Das Fragezeichen im Menü von Gebäuden hilft Dir weiter, falls ein Problem mit diesem Gebäude besteht, indem Du hilfreiche Tipps zum Beheben des Problems erhältst.

Hinweis: Über die „Start"-Taste erreichst Du jederzeit die ANNOpedia – das ultimative ANNO 1701-Nachschlagewerk!

Unser Kundendienst ist Montags bis Freitags von 11.00 Uhr bis 20.00 Uhr für Sie erreichbar.*

Kunden aus Deutschland wählen

Technischer Kundendienst: 09001-510059120
(1,75 EUR pro Minute aus dem deutschen Festnetz;
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunk)
Spielinhaltlicher Kundendienst: 09001-510059121
(1,75 EUR pro Minute aus dem deutschen Festnetz;
ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunk)

Kunden aus Österreich wählen

Technischer Kundendienst: 0900-474866120
(1,80 EUR pro Minute aus dem Festnetz)
Spielinhaltlicher Kundendienst: 0900-474866121
(1,80 EUR pro Minute aus dem Festnetz)

Kunden aus der Schweiz wählen

Technischer Kundendienst: 0900-900938
(2,50 CHF pro Minute aus dem Festnetz)
Spielinhaltlicher Kundendienst: 0900-900939
(2,50 CHF pro Minute aus dem Festnetz)

*außer an Feiertagen.

DER HERSTELLER GARANTIERT, DASS DAS SPEICHERMEDIUM, AUF DEM DAS PRODUKT ENTHALTEN IST, FREI VON MATERIAL- UND VERARBEITUNGSFEHLERN IST UND INNERHALB VON EINHUNDERTACHTZIG (180) TAGEN AB KAUFDATUM (BELEGT DURCH EINE RECHNUNG) BEI SACHGEMÄSSER VERWENDUNG NORMAL FUNKTIONIERT. SOLLTEN DENNOCH FEHLER AUFTRETEN, SO ERKLÄRT SICH DER HERSTELLER BEREIT, DAS DEFEKTE SPEICHERMEDIUM AUSZUTAUSCHEN, WENN ES DEM HERSTELLER MIT DER RECHNUNG ZUGESCHICKT WIRD. DIE HAFTUNG DES HERSTELLERS BESCHRÄNKT SICH AUF DEN ERSATZ DES DEFEKTEN SPEICHERMEDIUMS. DER HERSTELLER IST NICHT VERPFLICHTET, SPEICHERMEDIEN ZU ERSETZEN, DIE DURCH UNFÄLLE, ABSICHTLICHE BESCHÄDIGUNG ODER FEHLERHAFTE VERWENDUNG BESCHÄDIGT WURDEN. DIE HAFTUNG GILT NUR FÜR DEN ERSTKÄUFER. JEGLICHE HAFTUNG BEZÜGLICH DES SPEICHEMEDIUMS, DARUNTER AUCH DIE HAFTUNG BEZÜGLICH VERKAUFBARKEIT UND EIGNUNG FÜR BESTIMMTE ZWECKE, SIND AUF JEDEN FALL AUF EINHUNDERTACHTZIG (180) TAGE NACH KAUF ODER AUSLIEFERUNG BESCHRÄNKT. DIESE GARANTIE GIBT IHNEN BESTIMMTE LEGALE RECHTE, UND SIE HABEN EVENTUELL WEITERE RECHTE, DIE VON DEN GESETZEN IN IHREM LAND ABHÄNGEN. SIE STIMMEN HIERMIT ZU, DASS DIE BENUTZUNG DES PRODUKTS AUF IHR EIGENES RISIKO ERFOLGT. DIESES PRODUKT UND DIE BEIGEFÜGTE DOKUMENTATION WERDEN IM "IST"-ZUSTAND ZUR VERFÜGUNG GESTELLT, UND ZWAR OHNE JEGLICHE GARANTIE. DER HERSTELLER GIBT WEDER AUSDRÜCKLICHE NOCH IMPLIZIERTE GARANTIEN, EGAL WELCHER ART. DARUNTER FALLEN BEISPIELSWEISE GARANTIEEN, DASS DAS PRODUKT FÜR BESTIMMTE ZWECKE GEEIGNET IST ODER SICH FÜR BESTIMMTE ZWECKE VERKAUFEN LÄSST. DER HERSTELLER GARANTIERT NICHT, DASS DIE SOFTWARE FEHLERFREI UND OHNE UNTERBRECHUNGEN FUNKTIONIERT ODER DASS DEFEKTE UND FEHLER IN DER SOFTWARE ZU EINEM SPÄTEREN ZEITPUNKT BEHOBEN WERDEN. AUSSERDEM GIBT DER HERSTELLER KEINERLEI ERKLÄRUNGEN ODER GARANTIEN BEZÜGLICH DER KORREKTHEIT, GENAUIGKEIT, VERLÄSSLICHKEIT ODER ZUVERLÄSSIGKEIT DES PRODUKTS ODER SEINER DOKUMENTATION AB. DIE EINSCHRÄNKUNGEN DER HAFTUNGS - BEDINGUNGEN IN DIESEM ABSCHNITT GELTEN AUCH FÜR ALLE ANDEREN FIRMEN, DIE MATERIAL FÜR DIESES PRODUKT UND DIESE SOFTWARE ZUR VERFÜGUNG GESTELLT HABEN. KEINE SCHRIFTLICHE ODER MÜNDLICHEN RATSCHLÄGE, DIE VOM HERSTELLER ODER SEINEN AUTORISIERTEN VERTRETERN ERTEILT WERDEN, KÖNNEN SO INTERPRETIERT WERDEN, DASS DARAUS EINE GEWÄHRLEISTUNG ENTSTEHT ODER DER UMFANG DER HIER GEWÄHRTEN GEWÄHRLEISTUNG ERWEITERT WIRD. SOLLTE DAS PRODUKT DEFEKT WERDEN, SIND SIE (UND NICHT DER HERSTELLER) FÜR DIE GESAMTEN KOSTEN DER FEHLERBEHEBUNG, REPARATUR ODER SERVICEARBEITEN VERANTWORTLICH. IN MANCHEN LÄNDERN IST DIE AUSSCHLIESSUNG IMPLIZIERTER GARANTIEN NICHT MÖGLICH. DESWEGEN KANN ES SEIN, DASS OBIGE GARANTIEBESCHRÄNKUNG FÜR SIE NICHT IN VOLLEM UMFANG GÜLTIG IST. KEINE FOLGESCHÄDEN: DER HERSTELLER IST NICHT FÜR BESONDERE SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN ODER DIREKTE SCHÄDEN ODER JEGLICHE ANDERE SCHÄDEN VERANTWORTLICH, SELBST WENN DER HERSTELLER ÜBER DIE MÖGLICHKEIT INFORMIERT WURDE, DASS ES ZU SOLCHEN SCHÄDEN KOMMEN KANN. DAS BEDEUTET, DASS DER HERSTELLER NICHT FÜR DEN VERLUST VON PROFIT ODER UMSÄTZEN, SOWIE FÜR SCHÄDEN UND KOSTEN, DIE AUFGRUND VON ZEITVERLUST, DATENVERLUST ODER DURCH VERWENDUNG DER SOFTWARE ENTSTEHEN, HAFTET. EINIGE STAATEN GESTATTEN DEN AUSSCHLUSS EINER HAFTUNG FÜR BEGLEIT- UND FOLGESCHÄDEN NICHT, SO DASS OBIGE GARANTIE - EINSCHRÄNKUNG FÜR SIE EVENTUELL NICHT IN VOLLEM UMFANG GÜLTIG IST. AUF JEDEN FALL BESCHRÄNKT SICH DIE HAFTUNG DES HERSTELLERS IHNEN GEGENÜBER FÜR ALLE SCHÄDEN UND VERLUSTE, DIE SIE ERLITTEN HABEN, EGAL OB DIESE VERLUSTE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT DES HERSTELLERS, VERTRAGSVERLETZUNGEN ODER AUF SONSTIGEM WEG

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:





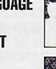


www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

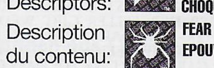

BAD LANGUAGE
LANGAGE CHOQUANT


DISCRIMINATION
DISCRIMINATION


DRUGS
DROGUE



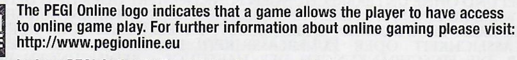
GAMBLING
JEUX D'ARGENT


FEAR
EPOUVANTE

SEXUAL CONTENT
CONTENU SEXUEL

VIOLENCE
VIOLENCE



The PEGI Online logo indicates that a game allows the player to have access to online game play. For further information about online gaming please visit: http://www.pegionline.eu

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site : http://www.pegionline.eu

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info